

# INSTRUCCIONES



# maratón



**Cinemex**  
*la magia del cine*

Las presentes reglas tienen algunas variantes respecto de otras versiones del juego Maratón para hacerlo más competitivo, por lo que es muy importante aplicarlas, en beneficio de la diversión.

## Contenido



1 Tablero



4 Peones de avance



5 fichas planas




243 tarjetas con  
1,458 preguntas



1 Dado

### TEMAS

**Siglo XX:**  
Frente de la tarjeta  
(logo **Cinemex**,  
marco rojo).

**Siglo XXI:**  
Reverso de la tarjeta  
(logo , marco gris).

### EDADES



12 años en  
adelante.

### NÚMERO DE PARTICIPANTES



Hasta 4 jugadores  
o equipos.

### OBJETO

Como en las demás versiones del juego Maratón, los jugadores tratarán de ganar esta simbólica carrera llegando primero a la meta de 42 kilómetros contestando correctamente preguntas de tres opciones de respuesta, en este caso sobre una de las formas de entretenimiento más populares del mundo: la **cinematografía**.

## MODO DE JUEGO

### ANTES DE EMPEZAR

- Cada jugador elegirá un **peón de avance**, y lo colocará en la casilla de salida (palomitas).
- Los jugadores tomarán también una **ficha plana**, que usarán para contestar las preguntas poniéndola en la casilla (A,B,C) que tienen frente a ellos en el **tablero**.
- Otra ficha plana será colocada en el **centro** del tablero, sobre las palabras VALOR DE LA PREGUNTA.
- Todas** las preguntas deberán ser contestadas por **todos** los jugadores, en forma **rotativa**, como adelante se indica.

### ÁRBITRO



- El árbitro puede ser un jugador que tenga esta **única** función o uno de ellos que fungirá **alternativamente** como tal (**árbitro móvil**).
- El árbitro deberá leer las preguntas en **dos** ocasiones y recibir las respuestas en no más de **30** segundos, en **total**; dirigir los movimientos de las fichas en el tablero; aplicar las reglas y controlar el orden.
- El **árbitro móvil** será quien esté sentado a la **izquierda** del primer jugador en contestar cada pregunta.

### MECÁNICA

- El jugador que saque el número más alto con el dado será el encargado de iniciar la competencia.
- El **primer** jugador de cada ronda hará en su turno lo siguiente:
  - Echar el dado para elegir el **tema** y **número\*** de la pregunta.
  - Después de escuchar la pregunta, dar a la misma un **valor** en kilómetros (1, 2 o 3) poniendo la ficha plana en el casillero correspondiente dentro del recuadro VALOR DE LA PREGUNTA, mismo que **NO podrá ser modificado** por ningún jugador.
  - A continuación elegirá una opción de respuesta, **antes** que los demás, poniendo su ficha plana en la **casilla** A, B o C de su preferencia.
- Los siguientes jugadores contestarán la pregunta en la misma forma, en **estricto orden**, con su propia ficha plana, sin posibilidad de **cambiar** posteriormente su elección.
- Cuando se dé a conocer la respuesta correcta, quienes hayan **acertado** moverán su peón de avance el número de km seleccionado en el **tablero**; y los que hayan **fallado**, si el valor asignado a la pregunta era de:
  - 3 km**, retrocederán 2 km.
  - 2 km**, retrocederán 1 km.
  - 1 km**, permanecerán en su misma posición.
- Ganará el primer jugador que llegue a la meta.

\*Por un lamentable error de formación, las preguntas del reverso de las tarjetas (marco **gris**) tienen numeración 1, 2, 3 debiendo ser 4, 5, 6. Por favor toma nota de esta aclaración, con una sentida disculpa de los editores.

Con base en estas sencillas reglas los jugadores irán perfilando sobre la marcha su estrategia de juego según el lugar que ocupen en la carrera, con el fin de ganar o, en su defecto, mantenerse a la mínima distancia posible del jugador líder.

¡Continúa la diversión online!

Entra a nuestra página de internet para descubrir a qué película se refiere cada ícono del reverso del tablero.



/juegomaraton  
/cinemex



@juegomaraton  
@cinemex



www.juegomaraton.com  
www.cinemex.com

El contenido literario del presente juego es responsabilidad exclusiva de su autor.

Envíale tus comentarios, sugerencias o críticas a la siguiente dirección electrónica: [info@juegomaraton.com](mailto:info@juegomaraton.com)